
PlayStation
ロッククライミング
未踏峰への挑戦
TM
アルプス編
ROCK-CLIMBING
The challenge to the virgin peak.
version Alps
すべての大人を熱中させる、
シミュレーション・ゲームの新ジャンル。
NET YOU
【netʃu:】
常識やぶりに夢中になろう。

未踏峰への挑戦
アルプス編™

ヨーロッパアルプスを舞台に、
本格的な登山をシミュレーションゲームに仕上げたのが、
この『未踏峰への挑戦』アルプス編です。
アルプスの山々に登ってみたいという人は多いのですが、
実際に登れる人は一握りの人々に限られてしまいます。
そこで今回は、ゲームの中でバーチャル登山を体験していただくべく、
ロッククライミングシミュレーションという新ジャンルを誕生させました。
なにしろ、いくら転落・滑落しても命がなくなりませんから、
安心してロッククライミングをお楽しみいただけます。

NET YOU
[net ju:]

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SLPS 00662 (WG 0004)



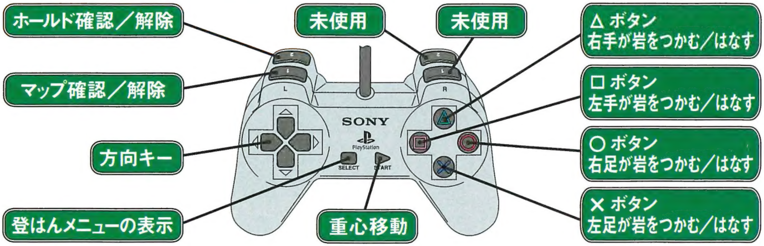
CONTENTS

操作方法

コントローラの操作方法

クライマーの操作方法は、コントローラの各ボタンに右手・左手・右足・左足が対応しています。
（タイトル画面のCONFIG→ボタン配置→方向キーの← →で typeAと typeBが選択できます。）

●type-Aのコントローラボタン配置



●type-Bのコントローラボタン配置



クライマーの操作方法

フリークライミング・人工登はん共に登り方は同じです。4本の手足で岩場にしがみついています。その中の1本の手か足を岩場から外して残りの3本で体重を支えながら、1本を動かして新たな岩場をつかんで進む事です。これが、3点支持法と呼ばれる方法です。しかし、一流のクライマーは、片手の指だけで身体を支えられます。

まず、移動させる手足を1本選びます。

まず、4本の内移動する手足を1本決めます。手足はそれぞれ対応するボタンが決まっています。
右手なら、△ボタンを一回押すと、岩をはなします。(ホールドを外すと言います。)

外した手足を、方向キーで動かします。

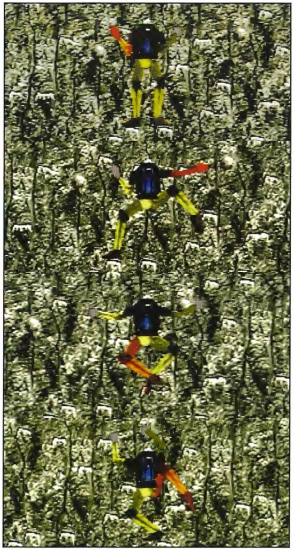
次に、岩場を外した手や足は、ブラブラしている状態になります。次につかみたい岩へ手や足を移動します。方向キーの↑↓→←でその方向に移動します。

一見届かない岩場も、背伸びすれば届きます。

手足の届く場所以外でも、そこの岩に手足を伸ばせばクライマーが自動的に背伸び(重心移動)をして、岩に届きます。

岩に、手足を移動したら自動的につかみます。

手足をつかみたい場所に移動して止めると自動的に岩をつかみます。また、つかめない場所には、手足が止まらない様になっています。それにより、サクサクと移動できることでしょう。

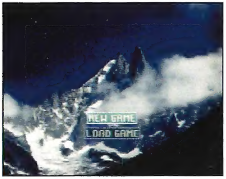


ゲームの始め方と終わり方

ゲームの開始と再開

ディスクを本体にセットしPOWERボタンを入れると、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でGAME STARTを選択すると、ゲームを始めることができます。





NEW GAME

初めて「未踏峰への挑戦」をプレイする人は、このNEW GAMEを選択してください。ここで、クライマーに名前を付けます。



LOAD GAME

SAVEしておいた所から再開できます。1つのメモリーカードに3つまでSAVEできます。



ゲームの終了

SAVEは、ステージクリア時に行えます。

SAVE

ステージをクリアしますとSAVEするかを聞いてきます。ここでSAVEをしておけば、後は電源をOFFにできます。



ロッククライミングの途中で登頂を断念するには

ロッククライミングの途中で、登頂を断念しますと再度登山計画の立案から始めなくてはなりませんが、それまでの履歴は、SAVEすることができます。断念は、SELECTボタンで、メニューを出して「断念」「登頂を断念」を選択してください。



コンフィグ

タイトル画面でCONFIGを選択すると、メニュー画面があらわれます。方向キーの←→↑↓で各項目を選択して、○ボタンで決定します。





クライマーの移動速度

クライマーのロッククライミングの時の移動の速度を、ふつう／はやいの2段階に切り替えます。

サウンド

ステレオ／モノラルを切り替えます。

ボタン配置

方向キーの←→で選べます。typeAとtypeBの2タイプを切り替えます。typeAが一般的。typeBは、ゲームに慣れた人向けです。

ゲームの基本的な進行

「未踏峰への挑戦」では、登山計画・ロッククライミングステージの攻略・次のステージへの移動と3つの部分から成り立っています。

登山計画

登山計画は、おおよその登山にかかる時間とそれにともない持っていく食料とロープやハーケン等の登山具を決めます。日数を余分にとると、必要な食料が増え登山具をおいていかざるを得なくなります。

ロッククライミング

基本的には、岩が棚状になっているテラスからゴールのテラスまで岩場を登っていきます。むやみに登るのではなく、岩場を観察モード（L1ボタン）で登れそうなルートを調べてから登るのが攻略の早道です。

※この山岳写真はイメージです

ステージ間の移動

ロッククライミングで攻略する岩場から岩場へ移動します。クライマーは操作できませんが、色々なイベントが発生します。強行突破するか、一旦退くか?判断によっては、登頂が困難になる事もあります。なお、○ボタンを押しっぱなしにしますとクライマーが速く進みます。

ステージとピッチについて

1つのロッククライミング用の岩場をステージと呼びます。ステージの中には、いくつかの部分に分かれているものがあります。この分かれている部分をピッチと言います。

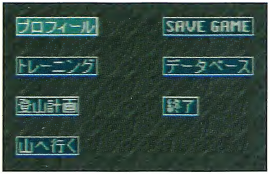
(注)ステージによってはピッチ数は、途中で変更になる事もあります。

登山を開始するための準備

preparing for climbing

メインメニューについて

タイトル画面でGAME STARTを選択すると、メインメニューがあらわれます。「未踏峰への挑戦」では、登山の計画をたてる事からスタートします。また、過去あなたが登った山や途中で断念した山のデーターをのぞいたり、ゲームの方法のマニュアル(オンラインマニュアル)を調べる事ができます。



【プロフィール】

これは、プレイヤーのレベルや習得した登山技術を見る事ができます。習得技術によって、挑戦できる山が制限されるのでご注意ください。

【トレーニング】

最初はクライマーも未熟ですので、フリークライミング用の山の一部にしか登れません。ステージをクリアすると(1つの岩場を登り切るとレベルが1つあがります。)レベルによって、ある登山技術が習得可能になりますので、ここのトレーニングを使って習得します。

(注)基本的には、1ステージ(ピッチ)クリア時にレベルアップしますが、その他にもレベルアップする場合があります。

【登山計画】

山へいくためには、必ずこの登山計画をたてる必要があります。休憩をいつとるか、食事(昼食)をいつとるか、キャンプは、どこでするか等を決めます。

【山へいく】

登山計画を立てましたら、このコマンドで実際に登頂するアルプスの山へ向かいます。なお、計画を立ててなかったり、前回で登頂を途中で断念した場合には、再度計画を立て直さないと実行できません。

【SAVE GAME】

ゲームをここでもSAVEする事ができます。計画を立てて実際に山に登るのは後日といった時やSAVEを忘れた時等に使います。

【データーベース】

このデーターベースは、3つの機能があります。

●クライマーの操作方法

クライマーの操作方法を色々な登り方別に解説します。フリークライミング・フェースクライミング(人工登はん)・アイスクライミング(氷壁登はん)の3つに分けて説明します。一種のオンラインマニュアルです。

●登山道具

ここでは、ゲーム中に使用するハーケン・ピッケル・アイゼン・カラビナの説明を行います。

●登山情報

一般的な登山の知識・用語についてのデーターベースです。もちろん知らなくても十分楽しめますが、知っているとより深くゲームが楽しめます。

【終了】

このコマンドを選択しますと、ゲームを終了して一番最初のタイトルに戻ります。SAVEされてないデーターは、消えてしまいますので注意して下さい。

トレーニング

training

トレーニングで登山の技術を習得

メインメニュー内のトレーニングモードは、2つの使い方があります。

- ためしに、登ってみる。
- 新たな未踏峰を攻略するために、登山技術を身につける。

トレーニングを行わなくても、フリークライミングのＩ峰は登頂に挑戦できます。

人工登はんは、フリークライミングである程度経験を積んで、登山の特殊技術を身につけないと挑戦できません。最初は、フリークライミングでＩ峰の「アルプスの孤老」を攻略することになります。

難易度の高い山を攻略するためには、新しい登山技術を身につけてから

「未踏峰への挑戦」では、プレイヤーのクライマーにレベルがあります。このレベルがあがっていきますと、特殊な登山技術を身につけるトレーニング資格を得ます。しかし、資格だけではロッククライミングには使えませんので、トレーニングを積んで習得する必要があります。

■トレーニングで技術を習得する方法

トレーニングは、実際の岩場の一部を抜き出しています。実際の岩場と同じで、スタートとゴールが指定されています。登山技術を使って、ゴールにたどりつける事ができれば習得できます。

■トレーニング全20ステージ

	習得技術	必要レベル
フリークライミング	フェースクライミング 1	0
	フェースクライミング 2	0
	フェースクライミング 3	5
	狭いチムニー	3
	広いチムニー	6
	ジェールド	15
	レイバック	10
	振り子トラバース	20
	オーバーハング 1	25
	オーバーハング 2	30

	習得技術	必要レベル
人工登はん	フェースクライミング 1	12
	フェースクライミング 2	17
	ロープ垂直降下	12
	氷壁滑落防止	9
	ハーケン 1	0
	ハーケン 2	0
	ダブルピッケル 1	27
	ダブルピッケル 2	32
	オーバーハング（あぶみ1）	37
	オーバーハング（あぶみ2）	42



登山計画

いつ、どの山を攻略するか決める

メインメニューから登山計画を選択し、いつ、どのように、どの山をどんなルートで登るかを決定します。

夏か冬か



【夏山】

夏山は、フリークライミングと人工登はんで攻略する事ができます。冬山と比べて、天候等の条件が比較的おだやかです。登はんを妨げるアクシデントも少ないのでクライマーのレベルが低いうちは夏山を選ぶと良いでしょう。

【冬山（人工登はん専用）】

フリークライミングは、十分な防寒が行えないので厳冬期のアルプスには歯が立ちません。冬山は、吹雪等の悪天候も多く、なだれ等も発生しやすくなっています。

ゲームのスタートからしばらくはフリークライミングしか挑戦できませんので、必ず夏山を選択してください。

一人か二人か



【パートナーと二人】

パートナーと二人を選びますと、ロッククライミングには、パートナーは出てきませんが、常にプレイヤーのクライマーを落下防止を行い守ってくれます。万一岩場から落下しても、ほとんど助かります。（激しい転落の場合は、失敗します。）

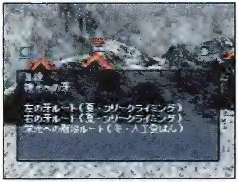
【単独登頂】

単独登頂は、たったひとりで登頂をめざします。したがってだれも助けてくれませんので、転落したら即事故につながります。

最初は、パートナーと二人で登るのが良いでしょう。一度二人で登ったルートでも再度単独登頂に挑戦できます。

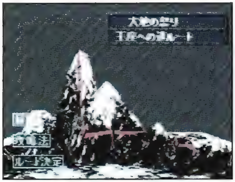
未踏峰の選択

5つの未踏峰のうち1つを選びます。方向キーの←→で未踏峰を選択して、○ボタンで決定します。



登頂ルートの選択

攻略する山が決まりましたら、攻略ルートを決定します。攻略ルートを決定するのは、方向キー←→で選んで○ボタンで決定です。最初に選択した、夏／冬、フリー／人工の条件にあったルートが表示されます。



■5峰の登頂ルート

Ⅰ峰	アルプスの孤老	老人の杖ルート	夏	フリークライミング
		老人の髭ルート	夏	フリークライミング
Ⅱ峰	神々への牙	左の牙ルート	夏	フリークライミング
		右の牙ルート	夏	フリークライミング
		栄光への階段ルート	冬	人工登はん
Ⅲ峰	女神の素顔	女神の口づけルート	夏	フリークライミング
		女神の肩ルート	夏	フリークライミング
		女神の背中ルート	冬	人工登はん
Ⅳ峰	風の祭り	風の寄り道ルート	夏	人工登はん
		風の道ルート	夏	人工登はん
		風の滝ルート	冬	人工登はん
Ⅴ峰	大地の怒り	王座への道ルート	夏	人工登はん
		命の価値ルート	冬	人工登はん

【フリークライミングと人工登はん】

フリークライミングは、自分の手足だけでわずかな岩の割れ目や突起を手がかりに登っていきます。人工登はんは、ハーケンやあぶみを使って手がかり足がかりの乏しい岩場でも登れます。また、特殊な登法もそれぞれバリエーションがあります。

登山日程の計画

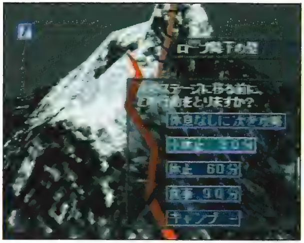
どこで休憩をとるか、どこでキャンプをするか決める

基本的にレベルの低い登頂ルート(老人の杖ルート等)は、ある程度、事前のアドバイスなしでも計画・登頂は可能ですが、後々レベルが高くなるにつれて非常に大切な作業となってきますので、登山日程の計画を行う前は、登山計画モードの攻略法を参考の上、計画を始める事をお勧めします。

休憩の取り方

休息は、30分の小休止と60分の休止の2つがあります。通常は小休止で十分ですが、非常に疲労した場合に休止を使うと良いでしょう。計画の段階では、あまり使わなくても支障はありません。

〔アドバイス〕なるべくステージが終了する際に小休止を取ることが望ましいです。時間に余裕がある時でも、少なくとも休止を取らずに連続3ステージ攻略するのは危険です。



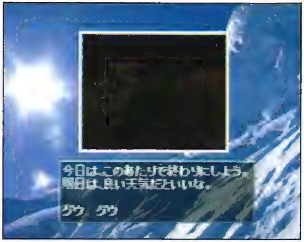
食事の取り方

計画で食事を取らなければならないのは、昼食だけです。朝食・夕食は、キャンプ(ビバークも含む)した時に自動的に取ります。

キャンプの取り方

「未踏峰への挑戦」では、夏は5:30pm頃に、冬は4:30pm頃に日没を迎えます。暗くなりますとクライマーは行動をとれませんので、キャンプを事前に決めておきましょう。キャンプではなく、ロッククライミング中にビバークで夜を明かしますと前日の疲労が蓄積されたままになります。

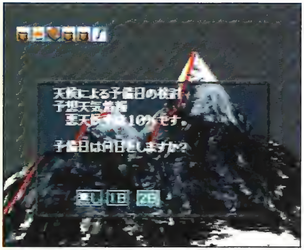
〔アドバイス〕最初のフリークライミングのステージは、1日で踏破できますのでキャンプは不要でしょう。



予備日の設定

悪天候率は、猛吹雪等で行動できない日が発生する確率の事をいいます。例えば、悪天候率50%で4日間の登頂計画を立てた場合、4日×50%＝2日となり、2日間は悪天候で閉じこめられる可能性があります。したがって、予備日を2日とる必要があります。

〔アドバイス〕夏場は、フリークライミング／人工登攀ともに悪天候率が低いので予備日は0～1日で十分でしょう。冬場でも1～2日取ればよほど運が悪くない限り大丈夫です。どういうわけか、2人で登頂を目指した方が、単独登攀より好天候が続きます。



標準的な日程

以下は各ルートの標準的な日程です。これを参考にして、登山日程を決めてみてください。

小休止→小　食事→食　キャンプ→キ

		ルート名	日程
Ⅰ峰	アルプスの孤老	老人の杖ルート	小→小→小→食→小
		老人の髭ルート	小→小→小→食→小
Ⅱ峰	神々への牙	右の牙ルート	小→小→食→キ→小→小→食
		左の牙ルート	小→小→食→小→キ→小→小→小→食→小
		栄光への階段ルート	小→小→食→キ→小
Ⅲ峰	女神の素顔	女神の口づけルート	小→小→食→キ→小→食
		女神の肩ルート	食→キ→小→食
		女神の背中ルート	小→食→小→キ→小→小
Ⅳ峰	風の祭り	風の寄り道ルート	小→食→キ→小→食→キ→小
		風の道ルート	小→食→キ→小→食→キ→小
		風の滝ルート	小→食→キ→小→食→キ→小
Ⅴ峰	大地の怒り	王座への道ルート	小→食→キ→食→キ→食
		命の価値ルート	小→食→キ→食→キ→小

フリークライミングでの登り方

フリークライミングの基本移動



フリークライミングは、登山具を使わないで身体を道具代わりにするので、特殊な登り方が数多くあります。フリークライミングの基本移動は、三点指示法です。まず、左右の手足の内で移動する1本を選びます。次に、目的のホールドへ選んだ1本の手足を移動します。目的のホールドへ移動しますと、自動的につかんで体重を支えます。

(ボタンの対応表と基本操作についてはP4～5に詳しく書いてあります)

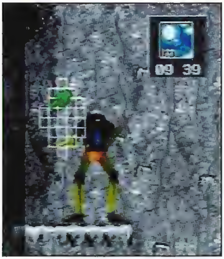
フリークライミングの特殊な登り方

登はんメニューの出し方



ロッククライミング中にSELECTボタンを押すと、メニューを出せます。×ボタンでキャンセルできます。(登はんメニューについてはP20に詳しく書いてあります。)

ハーケンの打ち方



ハーケンは、ロープ降下やあぶみに使います。ハーケンは、クラックと呼ばれる岩の割れ目しか打てません。

①SELECTボタンを押してメニューを出したら、ハーケンを実行します。
②打ち込むを実行します。
③右手、左手を選択します。ハーケンは、右手・左手いずれでも打てます。方向キーの←→でクラックに近い方の手を選びます。
④ゲーム画面に戻ったら、クラックを選び(カーソルが緑色に変化)決定します。

ハーケンのその他のメニュー

【ぬく】
ハーケンの数には制限がありますので、使用済のハーケンは、このコマンドで抜くことができます。(抜けない場合あり)

【強度チェック】
残置ハーケン(他人の使ったハーケン)をチェックして使えるかどうかチェックします。

カラビナの打ち方

ハーケンにはカラビナがつきものです。ハーケンには、直接ロープやあぶみは付けられませんので、ハーケンと同時に、カラビナもつけましょう。つけかたはハーケンの時と同じです。SELECTボタンを押しメニューのカラビナを実行します。

知っていると便利なモード

●ホールドマークを確認しながら登るモード(初心者向け)
ロッククライミング中にL2ボタンを押すとホールド候補のある場所に青い○のマークが表示されます。しかし、これはあくまで候補ですから、崩れたりして必ずしもつかめるとは限りません。また、ホールドが雪などに隠れている場合は表示されません。
(注)もう一度同じボタンを押すと解除されます。

●岩場偵察モード
登はんルートは、じっくり検討してから登るのが正しい方法。ロッククライミング中にL1ボタンを押すとそのステージ(ピッチ)の岩場をすべて見る事ができます。この間は時間は止まっていますので、いくら時間をかけてもその間クライマーは落ちません。



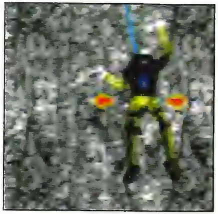
ホールドだけでなく、ハーケンの打ち込めるクラックも青く表示されます。

ロープ降下の方法



ロープ降下は岩壁を降りる時などに使用します。
①まずハーケンとカラビナを岩壁にかけます。ハーケンとカラビナがかかっていないと実行できません。
②SELECTボタンを押しメニューから、ロープを実行します。
③ロープがかかったらロープをつかみます。すると自動的に、クライマーは、ロープにぶら下がります。
④方向キーの↑↓でクライマーがロープを移動します。
⑤ロープから降りるときは、ロープから、どこかのホールドをつかめばロープから降りられます。
（注）アルプスの孤老峰（老人の杖ルート、老人の髭ルート）のロープ降下の壁では、クリア後ロープを1本残置しますので失われます。

振り子トラバースの方法



①まず、ハーケンとカラビナをかけるところまでロープ降下と同じです。
②トラバースセットで、ロープをかけます。
③ホールドの反対側に、ホールドを摘みながら移動します。
④ちょうど、渡りたい反対側へ着いたら、トラバース開始を実行します。振り子トラバースは登はんメニューの特殊登法の中にあります。
⑤反対側へ振り子の様にスイングしますから、反対側のホールドを手でつかみます。うまくつかめたら、成功です。
⑥つかめたら、トラバース解除でロープを回収して終了です。

その他の特殊な登り方

この他にも、フリークライミングの登り方として【チムニー】【ジェードル】【レイバック】【オーバーハング】があります。操作方法については、メインメニュー内のデータベースのクライマーの操作方法に詳しく出ています。

人工登はんでの登り方

how to climb(Ⅱ)

人工登はんの基本移動



人工登はんも、基本的にはフリークライミングと同じです。ただし、人工登はんには、通常の4本の手足だけを使う登り方と、氷壁を2本のピッケルとアイゼンで登る方法があります。ステージ(ピッチ)によってクライマーが自動的に変化しますので、選ぶ必要はありません。

人工登はんの特殊な登り方





あぶみの使い方

人工登はんで、フリークライミングと大きく異なる点はあぶみを使えるということです。あぶみは、縄ばしごの様なものです。

①岩場のクラックにハーケンとカラビナをつけ、あぶみをかけられる場所を確保します。(ハーケンとカラビナのつけ方についてはP16〜17を参照してください)

②次に登はんメニューからあぶみを選択し、あぶみをつけます。

③次に、あぶみに乗ります。あぶみは、階段状の所にすべて登れます。

④あぶみの移動は、移動したい方向にあぶみをかけて身体を移動します。これを繰り返して移動します。なお、不要になったあぶみは自動的に回収されます。

その他の特殊な登り方

【ダブルピッケル】

凍った滝や氷の壁を登る方法です。一見ホールドがなくのっぺりしていますが、氷壁にも堅い部分と柔らかい部分があります。そこを探りながら、ピッケルを突き刺しアイゼンを蹴り込みながら壁にへばりつきます。

その他の登はんメニュー

ロッククライミング中にSELECTボタンを押すと、登はんメニューが出ます。この中には、ハーケン、カラビナ、ロープ、あぶみの他にもいろいろな項目があります。

【断念】



●このステージを最初から

ステージのスタートのテラスへ戻ります。やり直したい時に使います。

●登頂を断念

もう登頂できそうもなくなった時等に使います。もう一度計画を立て直す所から出直しです。

【加重状態】

4本の手足それぞれにどれだけ加重がかかっているか表示します。



【傾斜確認】

岩場は、それぞれ固有の傾斜をもっています。その角度を確認できます。

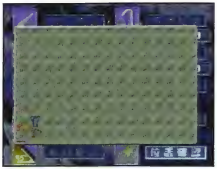


【ホールド状態】

4本の手足が、ホールドされていたらその状態を表示します。ホールドが浅いと、体重をあまり支えられません。

【位置確認】

位置確認は、スタートの位置、現在のクライマーの位置、ゴールの位置を表示します。

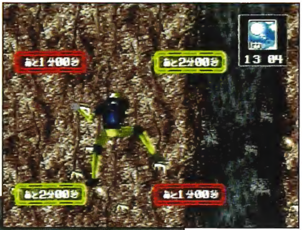


登はん中のトラブル

trouble

転落へのカウントダウン

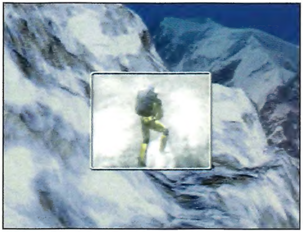
同じホールドをある程度の時間（レベルに応じて長くなる）つかんでいると、手足が疲労してホールドできなくなります。ホールドを放すと回復します。また、疲労が溜まりますとこの時間がどんどん短くなります。4本の手足がすべて離れると転落します。この時出る 警告がイエローアラーム→レッドアラームです。表示はそれぞれの手足に対応しています。レベルが上がるとあと何秒ホールドできるか時間で表示されます。





アクシデント(イベント)発生

アクシデントは、移動中にもロッククライミング中にも発生します。特に単独登頂は、アクシデントが発生する確率が高くなっています。アクシデントには、強制的に結果だけ押しつけられるものと、次の行動を選択してアクシデントを回避できるものとあります。



STAFF

株式会社ウイネット

プロデューサー／メインシナリオライター：勝又 展 HIROSHI KATSUMATA
サブシナリオライター：大竹哲平 TEPPEI OHTAKE
野村忠克 TADAKATSU NOMURA
マップ制作：井村 新 ARATA IMURA
和田義範 YOSHIHARU WADA
サウンドエディタ：中村 浩 HIROSHI NAKAMURA
デバッグチーム：伊藤悟志 SATOSHI ITOU
井村 新 ARATA IMURA
海津 学 MANABU KAIZU
和田義範 YOSHIHARU WADA
パブリッシャー：渡辺康生 YASUO WATANABE
アドバタイジング：広井哲也 TETSUYA HIROI
村松千穂子 CHIHOKO MURAMATSU
フォト（クライマー）：滑田広志 HIROSHI NAMEDA
久保田賢次 KENJI KUBOTA

株式会社アウトバック

プログラマー：諸久十芸 TOGEI MOROHISA
笹岡健吾 KENGO SASAOKA
開発5号 KAIHATSU 55
鈴木裕昭 HIROAKI SUZUKI
グラフィック：酒井高夫 GGE SAKAI
松沼康隆 YASUTAKA MATSUNUMA
松本高宏 TAKAHIRO MATSUMOTO
神津和也 KAZUYA KOUZU
グラフィック／エンディング：遠藤数幸 KAZUYUKI ENDOU
デバッグチーム：佐藤 敬 TAKASHI SATOU
楠 育雄 IKUO KUSU

株式会社スティングレイ

ミュージック／SE：藤原森児 SHINJI FUJIWARA
花井 昇 NOBORU HANAI
平林征児 SEIJI HIRABAYASHI
町田由美子 YUMIKO MACHIDA

使用上のご注意

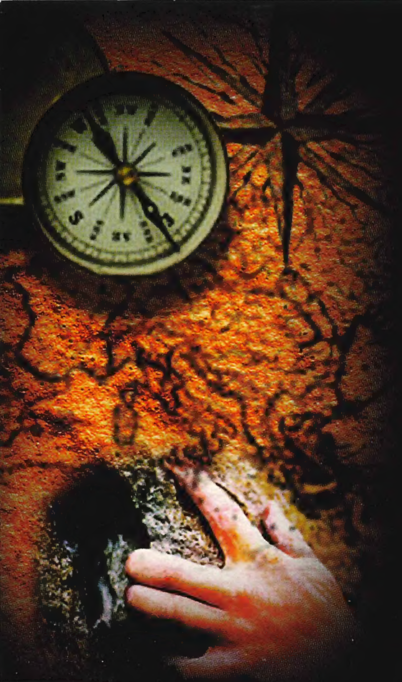
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



株式会社ウイネット
マルチメディア事業本部マーケティング部　東京オフィス
〒104 東京都中央区銀座8-3-4 DKビル6F
TEL 03-3575-0995　フリーダイヤル 0120-86-8077

SLPS 00662 (WG 0004)